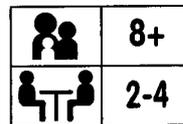


# KNACKT den SAFE

H1034



## ANLEITUNG

Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

### INHALT:

1 elektronischer Safe (Uhr)  
4 Agenten  
1 Wächter  
1 Hund  
13 Werkzeugkarten  
8 Hindernis-Plättchen  
8 Top Secret-Plättchen  
2 Würfel  
Spielregeln

### DIE AUSGANGSLAGE

Tief unter der Erde im Verbrecher-Hauptquartier (VHQ) der am meisten gefürchteten Verbrecher der Welt, befindet sich Der Safe. Dieser Safe ist ein wahres Wunder an Technik und wird vom Erdboden, unter dem er liegt, und einer massiven, 5 Meter dicken Stahltür geschützt. Im Safe liegen die Pläne der Verbrecher. Die Mission für euer Agententeam lautet: Holt die Pläne aus dem Safe. Leider habt ihr jedoch beim Eindringen in das VHQ den Selbstzerstörungsmechanismus des Safes ausgelöst! Jetzt habt ihr genau 30 Minuten Zeit, um die versteckten Safeschlüssel im VHQ zu finden. Habt ihr alle Schlüssel gefunden und in das Schloss des Safes gesteckt, hält die Uhr an, und eure Mission ist erfolgreich abgeschlossen. Denkt immer daran, dass ihr alle gemeinsam gewinnt oder verliert. Ihr müsst also als Team zusammenarbeiten.

### ZIEL DER MISSION:

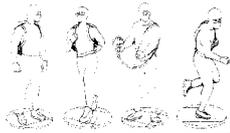
Findet die vier versteckten Schlüssel, lauft zur Halle (Start/Ziel) zurück, und haltet die Uhr innerhalb von 30 Minuten oder weniger an.

### VORBEREITUNG AUF DIE MISSION:

Dieses Spiel ist anders, als alle, die ihr jemals gespielt habt. Es ist also wichtig, dass ihr euch die Anleitung vor Spielbeginn genau durchlest. Wenn ihr gut vorbereitet seid, wird euch das Spielen noch mehr Spaß machen.

## AUFBAU

- 1 Jeder Spieler sucht sich einen Agenten aus und stellt ihn in die Mitte der Halle (Start/Ziel).



- 2 Die roten 8 Top Secret- und die Hindernis-Plättchen werden gemischt und verdeckt zur Seite gelegt. Sind die Plättchen gemischt, dürfen sie von den Spielern nicht angesehen werden.

- 3 Jeweils ein rotes Top Secret-Plättchen wird dann in die rot umrandeten Räume gelegt.

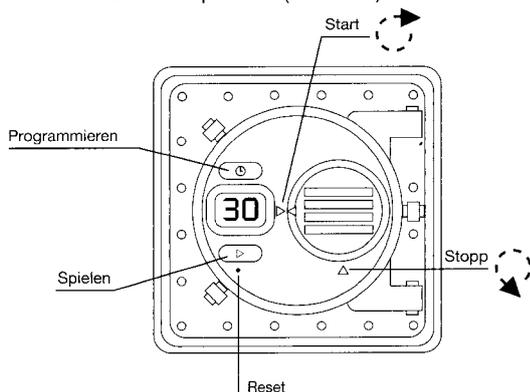


- 4 Anschließend wird auf jedes rote Top Secret-Plättchen verdeckt ein Hindernis-Plättchen gelegt.

- 5 Die Werkzeugkarten (die Roboterkarte ausgenommen) werden gemischt und mit den Abbildungen nach oben unter den Spielern verteilt.

- 6 Der Wächter wird an sein Überwachungspult und der Wachhund in seinen Zwinger gestellt.

- 7 Dann wird die elektronische Uhr eingestellt und in der Mitte der Halle platziert (Start/Ziel).



- 8 Sind diese Vorbereitungen getroffen, könnt ihr spielen.

- 9 Der blaue Agent läuft als Erster los. Das Spiel setzt sich im Uhrzeigersinn fort. Der Agent, der als Letzter losläuft, erhält die Roboterkarte.

### DER SAFE

Das Start-/Stopp-Rädchen im Uhrzeigersinn drehen, um den Safe zu aktivieren.

Auf der Bildanzeige erscheint eine blinkende 30. Den "Spielen"-Knopf drücken, um die Uhr zu starten.

Die Uhr zählt die Minuten rückwärts. Jedes Mal, wenn eine Minute verstrichen ist, erklingt ein Ton. Alle 5 Minuten erklingen zwei Töne.

Die letzte Minute zählt die Uhr sekundenweise rückwärts, d.h. jede Sekunde ist ein Ton zu hören, und die letzten 10 Sekunden sogar zwei Töne pro Sekunde.

Wird die Uhr angehalten, bevor die Zeit um ist, erklingt eine Gewinnermelodie. Eine Verlierermelodie wird gespielt, wenn die Zeit abgelaufen ist.

### Notiz

Der zehenseitige Würfel wird zum Setzen der Agenten benutzt.

Der sechseiteige Würfel wird zum Setzen des Wächters und des Wachhundes benutzt.

Sind Wächter und Hund im Spiel, werden sie vor den Agenten gesetzt.



## IM VHQ

Okay, Team, aufgepasst! Um eure Mission erfolgreich abzuschließen, müsst ihr im Team arbeiten. Hierfür müsst ihr einige Dinge wissen.

### Einen Agenten setzen

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt den zehneckigen Würfel, und setzt seinen Agenten um die gewürfelte Augenzahl in eine beliebige Richtung. Die Richtung darf jedoch nicht mitten im Setzen geändert werden. Würfelt der Spieler beispielsweise eine sechs, darf er nicht zwei Felder vor und vier zurück gehen. Zum Betreten eines Raums muss ein Spieler nicht die genaue Augenzahl würfeln.

Zwei oder mehr Agenten dürfen sich ein Feld teilen.

Betritt ein Agent einen Raum, ist sein Spielzug beendet. Dieses schließt auch die Halle (Start/Ziel) ein.

Die Geheimgänge sind miteinander verbunden. Benutzt ein Spieler einen Geheimgang, um in den entsprechenden anderen Raum mit dem Geheimgang-Symbol zu gelangen, ist sein Spielzug danach beendet, und er darf seinen Agenten nicht weitersetzen. Benutzt ein Spieler den Geheimgang, zählt dies als ein Feld, d.h. würfelt er in seinem nächsten Spielzug beispielsweise eine 3 mit dem Zahlenwürfel, dann darf er seinen Agenten nur 2 Felder auf dem Spielbrett setzen, da er 1 "Feld" für den Geheimgang verwendet hat. Würfelt er eine 1 muss er in dem Raum stehen bleiben. Würfelt ein Spieler das "Aufschließen"-Symbol, befindet sich jedoch nicht im Gefängnis, darf er seinen Agenten nicht setzen.

Ein Spieler kann sich dazu entschließen, seinen Agenten nicht zu setzen, wenn er an der Reihe ist. Er muss aber trotzdem beide Würfel würfeln.

Pro Spielzug können die Spieler mehr als eine Aktion ausführen.

So können sie beispielsweise würfeln und setzen, eine Karte weitergeben, eine Hinderniskarte aufdecken und ein Hindernis aus dem Weg räumen usw.



### Hindernisse aus dem Weg räumen

Ein Spieler kann eine Werkzeugkarte zu jedem beliebigen Zeitpunkt während seines Spielzugs ausspielen, um ein Hindernis zu überwinden, wenn er sich in demselben Raum wie das Hindernis befindet und die richtige Karte hat.

- Hat ein Spieler ein Hindernis aus dem Weg geräumt, darf er das auf dem Hindernis liegende Top Secret-Plättchen aufdecken.
- **Jede Werkzeugkarte darf im Spiel nur einmal verwendet werden.** Nach Gebrauch einer Werkzeugkarte wird diese auf einen Ablegestapel gelegt.

Die Werkzeuge, mit denen Hindernisse aus dem Weg geräumt werden können, sind:

	<b>Gasmaske</b>		Schützt dich vor dem Giftgas.
	<b>Insektenspray</b>		Erledigt die Killerbienen.
	<b>Kälteanzug</b>		Neutralisiert den Wärmesensor.
	<b>Kneifzange</b>		Durchtrennt den Stacheldraht.
	<b>Ablenkspiegel</b>		Lenkt die Laserstrahlen ab.
	<b>Glasschneider</b>		Öffnet den Glaskasten.
	<b>Roboter</b>		Setzt den Feuerring außer Kraft. (Siehe unten)

## Der Roboter

Der Roboter ist euer treuer Mechaniker und eines eurer wichtigsten Werkzeuge, die euch zur Verfügung stehen. Ein Spieler, der die Roboterkarte besitzt, darf sie in seinem Spielzug dazu benutzen, einem Mitspieler eine Werkzeugkarte zu geben.



Gibt ein Spieler die Roboterkarte an einen seiner Mitspieler, bleibt der Roboter so lange in dessen Besitz, bis dieser sie weitergibt oder verwendet.  
Ein Spieler kann auch nur den Roboter weitergeben, ohne eine Werkzeugkarte dazuzulegen.  
Befindet sich ein Agent im Gefängnis, darf der Spieler keine Roboterkarte weitergeben oder erhalten.  
Wird der Roboter dazu benutzt, den Feuerring zu überwinden, zerstört dies den Roboter, und er kann im weiteren Spielverlauf nicht mehr verwendet werden. Einige Werkzeugkarten dienen nicht dazu, Hindernisse aus dem Weg zu räumen, haben aber andere nützliche Funktionen:



### Telefon

Schickt den Wächter zurück an sein Überwachungspult. Alle Agenten, die sich in der Nähe des Wächters befinden, sind sicher.



### Hundeknochen

Schickt den Wachhund zurück in seinen Zwinger. Alle Agenten, die sich in der Nähe des Hundes befinden, sind sicher.



### Hundepfeife

Lässt den Wachhund um die mit dem Wächter-/Wachhund-Würfel gewürfelte Augenzahl rückwärts gehen.



### Dietrich

Öffnet das Gefängnis.



### Jet Board

Verdoppelt die Augenzahl, die der Spieler gewürfelt hat.



### Funkgerät

Bewegt den Wächter um die mit Wächter-/Wachhund-Würfel gewürfelte Augenzahl RÜCKWÄRTS.

## Hindernis-Plättchen

Dieses sind die oben erwähnten bösen Überraschungen.

Betritt ein Agent einen Raum, kann er ein noch nicht aufgedecktes Hindernis umdrehen. **Er muss dieses Hindernis aus dem Weg räumen, bevor er das unter dem Hindernis liegende Top Secret-Plättchen umdrehen darf.**

### Die Hindernisse sind:



Killerbienen



Stacheldraht



Glaskasten



Lasernetz



Feuerring



Wärmesensor



Giftgas



250 Kilogrammgewicht - Hierfür wird keine Werkzeugkarte gebraucht. Es sind aber 2 Agenten im Raum nötig, um dieses Hindernis zu überwinden.

### Top Secret-Plättchen

Hat ein Agent ein Hindernis mit Hilfe einer Werkzeugkarte aus dem Weg geräumt, darf er das unter dem Hindernis liegende Top Secret-Plättchen umdrehen. Ist dieses Plättchen ein Schlüssel, muss der Agent ihn aufnehmen und vor sich hinlegen. Alle anderen Top Secret-Plättchen werden auf das Spielbrett gelegt. Es gibt insgesamt 8 Top Secret-Plättchen:



4 Schlüsselplättchen

Diese Plättchen werden benutzt, um den Countdown der Uhr anzuhalten.



2 Geheimgang-Plättchen

Mit diesen Top Secret-Plättchen darf ein Agent von dem Raum, in dem er sich befindet, sofort in einen der beiden Geheimräume gehen und muss dort stehen bleiben. In seinem nächsten Spielzug darf er dann aus dem anderen Raum mit Geheimgang-Symbol austreten (siehe "Einen Agenten setzen" oben).



1 Betäubungsmittel-Plättchen

Wird dieses Plättchen herumgedreht, wird jeder im Raum betäubt und muss eine Runde aussetzen. Allerdings müssen die Spieler trotzdem beide Würfel würfeln, wenn sie an der Reihe sind und den Wächter und Wachhund setzen, sofern sich diese außerhalb ihrer Räume auf den Spielfeldern befinden. Die betäubten Agenten dürfen den Roboter nicht erhalten oder weitergeben oder eine der anderen Werkzeugkarten verwenden.



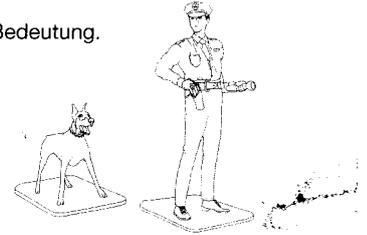
1 leere Kiste

Dieses Plättchen enthält nichts und hat daher keine Bedeutung.

### WÄCHTER UND WACHHUND

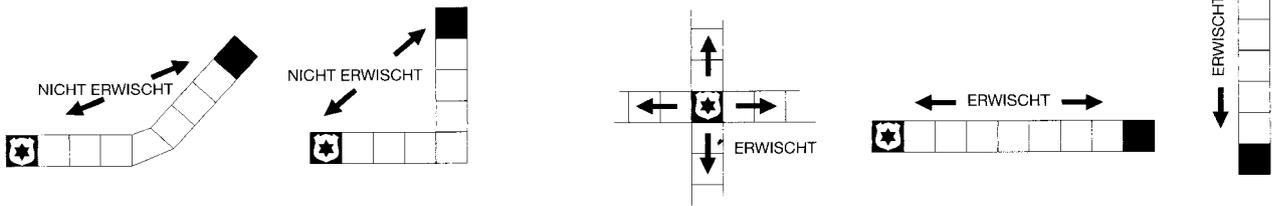
Der Wächter und der Wachhund sind für die Sicherheit im VHQ verantwortlich und stellen immer eine Gefahr für eure Mission dar.

- Sitzt der Wächter an seinem Überwachungspult, und würfelt ein Spieler das Wächtersymbol mit dem zehneckigen Würfel , wird der Wächter auf seinen Streifzug geschickt und sofort auf das "Wächter auf Streifzug"-Feld vor seinem Raum gestellt. Der Wächter nimmt seinen Streifzug auf, wenn der nächste Spieler an der Reihe ist, und läuft in Richtung des Pfeils, auf dem "Wächter" steht.
- Ein Agent kann von dem Wächter oder dem Wachhund nicht erwischt werden, wenn diese auf ihrem "Streifzug"-Feld stehen oder der Agent auf dem "Dem Gefängnis entkommen"-Feld steht.
- Befindet sich der Wächter bereits auf seinem Streifzug, und würfelt der Spieler dann das Wächtersymbol, muss der Wächter an sein Überwachungspult zurückkehren.
- Sitzt der Wachhund in seinem Zwinger, und würfelt ein Spieler das Hundesymbol mit dem zehneckigen Würfel , wird der Hund auf seinen Streifzug geschickt und sofort auf das "Wachhund auf Streifzug"-Feld vor seinem Zwinger gestellt. Der Wachhund nimmt seinen Streifzug auf, wenn der nächste Spieler an der Reihe ist, und läuft in Richtung des Pfeils, auf dem "Wachhund" steht.
- Befindet sich der Wachhund bereits auf seinem Streifzug, und würfelt der Spieler dann das Hundesymbol, muss der Wachhund in seinen Zwinger zurückkehren.
- Der Wächter und der Wachhund **MÜSSEN** als Erste gesetzt werden.
- Der Wächter und der Wachhund können nur auf den gelb umrandeten Feldern gehen.
- Der Wächter und der Wachhund gehen immer in die Richtung, in die ihre Pfeile zeigen, es sei denn, sie werden durch eine der Werkzeugkarten rückwärts geschickt.
- Der Wächter und der Wachhund können nicht in Räume hineinsehen bzw. hineinschnüffeln.



### Erwischt

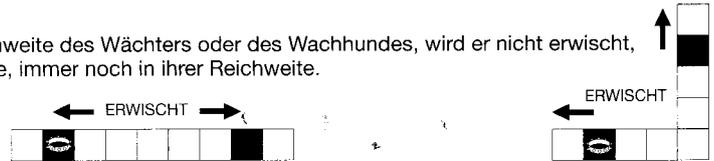
Befindet sich ein Agent auf dem gleichen Gang wie der Wächter "entdeckt" der Wächter ihn, und der Agent landet sofort im Gefängnis. Der Wächter braucht dem Agenten nicht direkt gegenüberstehen, um ihn zu "entdecken". Es reicht schon, wenn sich der Agent und der Wächter einfach nur auf demselben Gang befinden. Dann wird der Agent erwischt.



Der Wachhund kann einen Agenten in alle Richtungen "riechen", wenn sich der Agent bis auf maximal sechs Felder von ihm entfernt befinden. Dann landet der Agent automatisch im Gefängnis. Der Wachhund kann den Agenten auch um eine Ecke herum aufspüren.

Befindet sich ein Agent in Reichweite des Wächters und des Wachhundes, nachdem der Wächter oder der Hund bewegt worden sind, muss der Agent ebenfalls ins Gefängnis.

Kommt ein Agent während er gesetzt wird in die Reichweite des Wächters oder des Wachhundes, wird er nicht erwischt, es sei denn er befindet sich nachdem er gesetzt wurde, immer noch in ihrer Reichweite.



### Gefängnis

#### Befindet sich ein Agent im Gefängnis:

- muss er trotzdem beide Würfel würfeln, wenn er an der Reihe ist, und den Wächter und Wachhund setzen, sofern sich diese außerhalb ihrer Räume auf den Spielfeldern befinden.

- darf er den Roboter weder weitergeben noch erhalten oder eine der anderen Werkzeugarten verwenden, außer der Dietrich-Karte.

**Es gibt drei Wege, um aus dem Gefängnis herauszukommen. Ist ein Agent befreit, wird er auf das "Dem Gefängnis entkommen"-Feld gestellt.**

Der Spieler würfelt das "Aufschließen"-Symbol  mit dem zehneitigen Würfel. Sein Spielzug ist damit beendet.

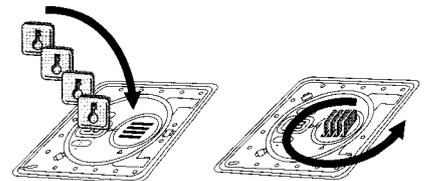
Der Spieler benutzt die Dietrich-Karte. Sein Spielzug ist damit beendet. Nur der Spieler, dessen Agent sich im Gefängnis befindet, darf die Dietrich-Karte benutzen.

Betrifft ein anderer Agent einen der "Gefängnistür-Entriegelung"-Räume, werden alle im Gefängnis befindlichen Agenten automatisch befreit. Zum erneuten Aktivieren der Gefängnistür-Entriegelung muss ein Agent den Raum verlassen und anschließend wieder betreten.

### DAS SPIEL GEWINNEN

Habt ihr alle vier versteckten Schlüssel gefunden, müsst ihr zur Halle (Start/Ziel) zurücklaufen.

- Alle Agenten müssen sich in der Halle (Start/Ziel) befinden, bevor die vier Schlüssel in den Safe gesteckt werden dürfen.
- Befinden sich alle Agenten wieder in der Halle (Start/Ziel), werden die Schlüssel in den Safe gesteckt und das Rädchen gegen den Uhrzeigersinn gedreht, um die Uhr anzuhalten.
- Ihr habt gewonnen, wenn ihr es schafft, die vier Schlüssel zu entdecken und den Countdown zu stoppen, bevor die Zeit abgelaufen ist.



### MIT WENIGER ALS 4 SPIELERN SPIELEN

Das Spiel lässt sich am besten mit vier Spielern spielen. Allerdings macht es auch mit drei oder zwei Spielern viel Spaß.

**Drei Spieler** - Jeder Spieler sucht sich einen Agenten aus, und die Uhr wird auf 22 Minuten eingestellt.

**Zwei Spieler** - Jeder Spieler sucht sich einen Agenten aus, und die Uhr wird auf 15 Minuten eingestellt.

### Die Zeit anders einstellen

1. Das Start-/Stopp-Rädchen im Uhrzeigersinn drehen, um den Safe zu aktivieren.
2. Auf der Bildanzeige erscheint eine blinkende 30.
3. Durch Drücken des "Programmieren"-Knopfes, werden die unterschiedlichen Einstellungsmöglichkeiten angezeigt: 15, 22 und 30 Minuten. Den "Spielen"-Knopf drücken, um die Uhr zu starten, nachdem eine Zeit ausgewählt wurde.

### Hinweise zur Uhr

Wird die Uhr nicht innerhalb von zwei Minuten nach ihrer Aktivierung gestartet oder programmiert, schaltet sie sich automatisch aus. Zum erneuten Aktivieren der Uhr den "Spielen"-Knopf zweimal drücken.

Ist die Uhr einmal gestartet, kann sie nicht angehalten oder umprogrammiert werden.

Soll die Spieldauer des laufenden Spiels verlängert werden, muss die Uhr gestoppt und erneut gestartet werden.

Während die Gewinner- oder Verlierermelodie gespielt wird, können der "Spielen"-Knopf, der "Programmieren"-Knopf gedrückt oder das Start-/Stopp-Rädchen gedreht werden, um die Melodie ab- und die Uhr auszuschalten.

### Für die Spieleinheit sind 3 Alkali-Batterien AA (LR6) erforderlich.

**Funktioniert die Uhr nicht richtig oder klingen die Töne verzerrt, den vorne an der Einheit befindlichen Resetknopf mit Hilfe einer Büroklammer herunterdrücken. Funktioniert die Uhr dann immer noch nicht richtig, müssen die Batterien ersetzt werden.**

Die Batteriefachabdeckung mit einem Schraubenzieher (nicht enthalten) öffnen.

Die Batterien ersetzen, wenn das Spiel nicht richtig funktioniert.

Die Batterien wie dargestellt ersetzen. Darauf achten, dass die Batterien in der angegebenen Polrichtung (+/-) eingelegt sind.

Die Batteriefachabdeckung wieder schließen, und die Schraube festziehen

Für optimale Leistung und längere Lebensdauer nur Alkali-Batterien verwenden.

### BATTERIESICHERHEITSHINWEISE

Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Zellen miteinander kombinieren. Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen. (Immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln.)

Darauf achten, dass die Batterien in der im Batteriefach angegebenen Polrichtung (+/-) eingelegt sind.

Die Batterien immer herausnehmen, wenn das Produkt längere Zeit nicht benutzt wird. Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen. Batterien zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen, da die Batterien explodieren oder auslaufen können.

Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden.

Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.

Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.

Das Aufladen wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.

Batterien sicher und vorschriftsgemäß entsorgen.

